VIDEO GAME ANTHOLOGY vol.10

Mr. Do!

ミスター・ドゥ

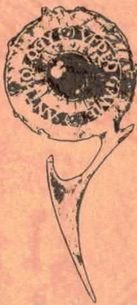
Mr. Do! V.S UNICORNS

ミスター・ドゥ対ユニコーン

FOR X68000/X68030

取扱説明書

©UNIVERSAL SALES CO.LTD.
REPROGRAMMED BY DEMPA/MICOMSOFT
©DEMPA/MICOMSOFT
©M.Mishima



VIDEO GAME ANTHOLOGY
ビデオゲーム・アンソロジー
～すべてのゲームファンへ～

　コンピュータ・ゲームの発展にはめざましいものがあります。年々、新しいアイデアが導入され、グラフィックも音楽も、ほんの数年前に比べても格段にすばらしくなっています。

　とはいえ、ゲームの面白さの本質は昔も今も変わりません。ゲームの面白さは、「新しい」、「古い」といった、発売時期だけに左右されるものではありません。

　ところが、ほとんどの作品は、数年も経つと市場から消えてしまい、プレイできなくなってしまいます。こうした現状もあってか、最近では、業務用の基板を直接購入するユーザーも増えてきましたが、すでに基板でも入手困難なゲームもあります。

　マイコンソフトでは、良いゲームを世の中に紹介、残していくことは、意義のあることだと考え、「VIDEO GAME ANTHOLOGY」シリーズを企画しました。

　時代を超えた、ゲームの本質を持つ作品群を厳選して、パソコン上に復活させていきたいと思います。

　昔からのゲームファンの方にはこれらのゲームの魅力を再認識していただけることと思いますし、新しいゲームファンの方にも、ゲームは派手なグラフィックや音楽がすべてではないことが分かっていただけることでしょう。

　本当に良いゲームは、どんなに時を経ても面白いものです。

この度は当社製品「VIDEO GAME ANTHOLOGY vol.10ミスター・ドゥ／ミスター・ドゥ対ユニコーンFOR X68000／X68030」をお買い上げいただき、まことにありがとうございます。本書はソフトを正しくご利用いただくための説明書です。ソフトをご使用になる前によくお読みください。

●パッケージ内容

商品のパッケージには以下のものが同梱されています。ご確認ください。

取扱説明書(本書)
5インチ・フロッピーディスク 1枚
ユーザーズ・カード(ハガキ)
サポート・カード

お手数ですが、ユーザーズ・カードは必要事項を記入してポストに投函してください。後のユーザー・サポート、次回作の参考などに利用させていただきます。

サポート・カードは、万一、商品にトラブルが発生して、当社に修理等をご依頼になる場合必要となりますので、大切に保管しておいてください。

フロッピーディスク取扱上の注意

●ディスクの磁性面を汚損すると機械が内容を読み取れなくなることがあります。指などが触れないよう取り扱いに注意してください。

●磁力のあるものを近づけたり、テレビなど強い磁気を発生するものの上に置くと磁気の影響でディスクの内容が破壊される恐れがあるので、おやめください。

●ディスクのライトプロテクト・シールは、はがさないでください。

当社は、当社が著作権を有する本ソフトウエアの複製（コピー）行為および賃貸（レンタル）行為について、これを一切許可しておりません。もし違反した場合には懲役または罰金が課せられます。

No Copy
このマークは
不法コピー
禁止マークです。
ソフトウエア法的保護監視機構

起動方法

このディスクには、「ミスター・ドゥ」と「ミスター・ドゥ対ユニコーン」の2本のゲームが収めてあります。それぞれ、以下の方法によって、ゲームをスタートさせてください。なお、X68000シリーズ、X68030シリーズのいずれでも同じ起動方法でゲームを始めることができます。

●ミスター・ドゥ

ドライブ0にゲーム・ディスクを挿入し、パソコン本体の電源を入れてください。ゲームは自動的に始まります。ドライブ1にゲーム・ディスクを入れた場合でも［F1］キーを押しながら（※）電源をいれると、ドライブ0に入れた時と同じく「ミスター・ドゥ」を起動することができます。

●ミスター・ドゥ対ユニコーン

ドライブ1にゲーム・ディスクを挿入し、パソコン本体の電源を入れてください。ゲームは自動的に始まります。ドライブ0にゲーム・ディスクを入れた場合でも［F2］キーを押しながら（※）電源を入れると、ドライブ1に入れた時と同じく「ミスター・ドゥ対ユニコーン」を起動することができます。

（※）［F1］［F2］キーはゲームが始まるまで押し続けてください。

ハードディスクをご使用になっている方へ

ハードディスクをご利用のお客様で、起動をハードディスクからに設定されている場合は、そのままで本ソフトウェアを起動させることはできません。［OPT.1］キーを押しながら上記の操作を行なってください。



Mr. Do!

ミスター・ドゥ

●はじめに

ミスター・ドゥは1982年にユニバーサル社が世に送りだしたコミカルなキャラクター・ゲームです。

ジグザグに飛ぶパワーボール、押して落とせる障害物、知能をもっているかのような敵キャラクター、集めると1人増えるEXTRAなど、後のゲームに多大な影響を与えたゲームです。

ゲームはヒットし、ミスター・ドゥ・シリーズとして4作まで作られました。まずは、記念すべき1作目である「ミスター・ドゥ」をお届けします。

●ゲームの進行

ゲームがスタートすると軽快な音楽と共に主人公ミスター・ドゥが画面に現れます。コントローラーでミスター・ドウを操作して地面を掘りながら、チェリーをすべて取る、敵をすべて倒すなどの条件を満たすとステージ・クリアです。敵の倒し方は2通りあります。一つは、コントローラーのAかBボタンを押して敵にパワーボールを投げつける方法。もう一つは、リンゴの下を掘り、足場を失って落ちてきたリンゴで敵をつぶす方法です。うまく敵をリンゴの下に誘い込むと一度に多くの敵をつぶすことができます。ただし、うっかりしていると、ミスター・ドゥ自身もリンゴでつぶされてしまいますので注意が必要です。

ミスター・ドゥは敵に当たるかリンゴにつぶされると、残り人数が1人減り、すべてやられてしまうとゲーム・オーバーです。

操作方法

ミスター・ドゥは業務用ゲーム機を再現した物です。

まず、[F6]を押すことでコインをゲーム機に投入した状態になります(「CREDIT」の数字が増える)。

この状態で[F8]を押すとゲームがスタートします。

コインを2枚以上入れた状態(「CREDITの数字が2以上の時)で[F9]を押すと2人交互プレイがスタートします。

●キーボードでの操作

[F6]……コインを投入する(クレジット)

[F8]……1人用スタート

[F9]……2人用スタート

[F1]……デモ画面中に押すとコンフィグレーション・モードに入ります

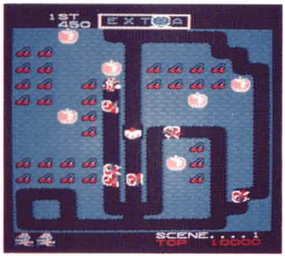
[HELP]……画面モードを変更します(31kHzノーマル、31kHz縦画面、15kHzノーマル、15kHz縦画面)

[SHIFT]+[HELP]……タイトル画面に戻ります

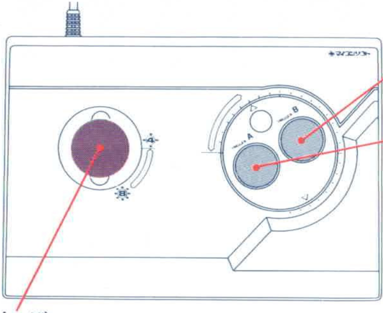
[ESC]……ゲームの一時停止(ポーズ)

[↑] [←] [→] [↓] カーソルキー または [8] [4] [6] [2] テンキー　プレイヤーを操作します

[XF1]~[XF5]
[SPACE]
} パワーボールを投げます



●ジョイスティックでの操作



Bボタン パワーボールを投げます
コインを投入します（クレジット）

Aボタン パワーボールを投げます

ジョイスティック１：
1人用ゲーム・スタート

ジョイスティック２：
2人用ゲーム・スタート

レバー
プレイヤーを上下左右に操作します

ステージ・クリアの条件

①チェリーをすべて食べる。
②モンスターをすべて倒す。
③エキストラ・モンスターを倒してE·X·T·R·Aの文字をそろえる。
EXTRAをそろえると、さらにミスター・ドゥが1人増えるぞ。
④SPECIAL（ダイヤモンド）を取る。
ゲーム・オーバーになっても、再ゲームできるぞ。

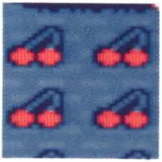
アイテム紹介



リンゴ

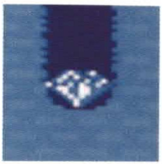
ニュートンが万有引力を発見した時のように、リンゴは落ちるものと相場が決っている。

モンスターの上に落とせば、つぶしてやっつけることができるが、自分もつぶされないように気をつけなければならない。



チェリー　50点

画面上のすべてのチェリーを食べるとステージ・クリア。8個連続で食べると、500点のボーナスだ。

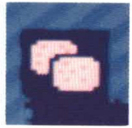


SPECIAL　8,000点

まれに、リンゴを落として割った後に、SPECIAL(ダイヤモンド)が出現することがある。

SPECIALを取るとクレジットが増加し、ゲーム・オーバー後にもう1ゲーム遊ぶことができるぞ。





センター・ターゲット

センター・ターゲットは、画面中央に現われるボーナス・アイテムだ。これを取ると、モンスターの動きが一時的に止まり、子分を伴ったエキストラ・モンスターが現われる。

お菓子系が多いところを見ると、ミスター・ドゥは甘いものが好き……?

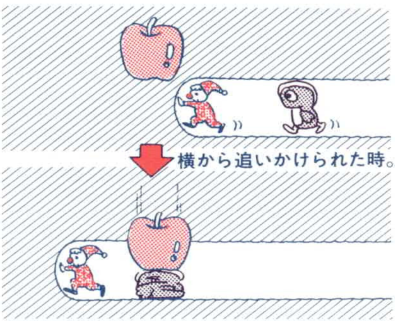
ケーキ	1,000点
ビスケット	1,500点
プリン	2,000点
アイスクリーム	2,500点
⋮	⋮
?	?

モンスターとの闘い基本テクニック

●パワーボールを投げろ！

パワーボールは壁に当たると跳ね返るので、これを計算に入れて投げよう。どのように跳ね返るかをしっかり把握していれば、かなり遠くにいるモンスターをねらってやっつけることも可能だ。

また、一度投げたパワーボールが、モンスターに当たって再びミスター・ドゥの手元に戻ってくるまでには少し時間がかかる。この時間は、パワーボールを何回も投げるほど長くなる。その間、ミスター・ドゥは無防備なので、むやみにパワーボールを投げるのはひかえよう。



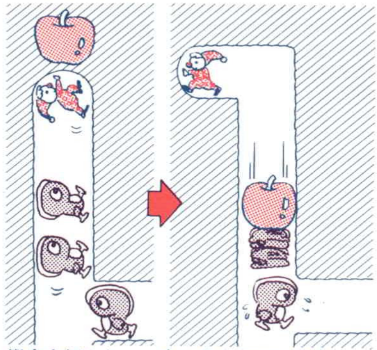
横から追いかけられた時。

●リンゴを落とせ！

リンゴは、その下を掘るか、左右から押してリンゴの下に足場のない所まで持って行くと下に落ちる。モンスターをつぶすとリンゴは消えるが、2ブロック以上の高さから落としても割れて消えてしまうので、ムダに落とさないように。

一度にたくさんのモンスターをつぶすと、高得点だ。

地面の薄くなっているところは突き抜けて落ちることも覚えておこう。



縦穴を掘ると、一度に多くのモンスターをつぶしやすい。

テクニック

●センター・ターゲット

画面の中央に出現するセンター・ターゲットは高得点だ。出現する敵を恐れず、すかさず取りに行こう。センター・ターゲットを取ると敵の動きが一時的に止まってしまう。この時、うまくリンゴの下で動きを止めて、一気に高得点をねらうことも可能だ！

また、画面上部では、今までに取ったE・X・T・R・Aのキャラクターと次に出現するエキストラ・モンスターが表示されている。まだ自分が取っていないエキストラ・モンスターが出現するよう、タイミングをみはからって、センター・ターゲットを取ろう。

●リンゴは落とすタイミングが大切！

リンゴの下を掘っても、ミスター・ドゥがその下でじっとしていればリンゴは落ちてこない。ミスター・ドゥがその下からいなくなって初めて落ちてくるのだ。

リンゴが落ちる場所に敵が通るのを待ち伏せて、タイミングよく落とそう。

●リンゴになったモンスター

エキストラ・モンスターを倒すとリンゴに変わる。文字を持ったエキストラ・モンスターをやっつけると残りの子分もすべてリンゴに変わってしまう。そのときリンゴの足元に穴があいていると、このリンゴが一斉に落ちてくるので、ミスター・ドゥもつぶされないように注意しよう。

●穴の掘り方にも気をくばれ。

基本的にモンスターは穴のあいている所しか通らない。穴の掘り方によっては、うまくモンスターを誘導してゲームを有利に進めることができる。

あまり、モンスターが自由に動き回れるような掘り方は避けたほうが良いだろう。

キャラクター紹介

ミスター・ドゥ

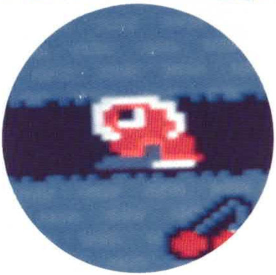
このゲームの主人公。ピエロ姿が愛らしい。



モンスター

パワーボールで倒すと500点。リンゴでつぶすと1,000点。ときどき変身して地面を掘ってくる。

音楽のテンポとともに動くスピードが早くなるので追いかけられないよう注意しよう。



エキストラ・モンスター

パワーボールで倒すと1,000点。

E・X・T・R・Aいずれかの文字を持ったモンスターはセンター・ターゲットを食べた時と、スコアが5,000点ごとに毎回出現。文字を持たない子分モンスターはセンター・ターゲットを食べたときに文字を持ったモンスターがいる所から出現する。リンゴを落としてつぶそうとしても、食べてしまうのでパワーボールで倒す方がよいだろう。



ミスター・ドゥ劇場

3ステージ・クリアごとにミニ劇と、各面ごとの得点、クリアにかかった時間、クリア方法が表示される。



E･X･T･R･Aをそろえた時。ミスター･ドゥが1人増える。



SPECIALを取った時。



ネーム・エントリー

ゲーム終了時に高得点を獲得していると名前を3文字以内で入れることができます。

レバーで文字を選び、XF1～XF5かSPACEキーまたはジョイスティックのボタンで1文字ずつ決定します。

1度入力した文字は訂正することができませんので注意してください。

名前を3文字入れるか制限時間がくると終了です。





●はじめに

1983年にユニバーサル社が発売したミスター・ドゥの第2弾、ミスター・ドゥ対ユニコーンをお届けします。

前作と同じくピエロのミスター・ドゥが主人公です。舞台はユニコーンの城。可愛くも憎たらしい、ユニコーンたちとの熱い闘いが始まります。

君はE·X·T·R·Aをそろえることができるか!?

●ゲームの進行

ミスター・ドゥの唯一の武器はハンマーです。ハンマーで床をたたいてユニコーンの上に落とし、やっつけます。床が無くなっているところにはユニコーンがはまって、しばらく動けなくなりますので、これをうまく利用してやっつけてください。

すべてのユニコーンをやっつけるとステージ・クリアです。ユニコーンにつかまると、ミスター・ドゥの残り人数が1人減ってしまいます。画面下に表示されている残り人数がすべてなくなるとゲーム・オーバーです。

前回でおなじみのEXTRAは健在です。ある条件で出現する、エキストラ・モンスターを倒して、文字を集めてください。E·X·T·R·Aの文字をそろえるとミスター・ドゥが1人増えます。

操作方法

ミスター・ドゥ対ユニコーンは業務用ゲーム機を再現した物です。

まず、F6 を押すことでコインをゲーム機に投入した状態になります(「CREDIT」の文字が増える)。

この状態で F8 を押すとゲームがスタートします。コインを2枚以上入れた状態(「CREDIT」の数字が2以上の時)で F9 を押すと2人交互プレイがスタートします。

●キーボードでの操作

F6 ……コインを投入します(クレジット)

F8 ……1人用スタート

F9 ……2人用スタート

F1 ……デモ画面中に押すとコンフィグレーション・モードに入ります

HELP ……画面モードを変更します(31kHzノーマル、31kHz縦画面、15kHzノーマル、15kHz縦画面)

SHIFT + HELP ……タイトル画面に戻ります

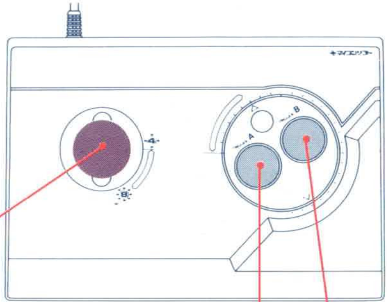
ESC ……ゲームの一時停止(ポーズ)

↑ ← → ↓(カーソルキー) または 8 4 6 2(テンキー) プレイヤーを操作します

XF1～XF5、SPACE ハンマーをふり降ろします。



●ジョイスティックでの操作



レバー

プレイヤーを上下左右に操作します
足場がない所ではミスター・ドゥは下に落ちてしまいます

Bボタン

ハンマーをふり降ろす
コインを投入する（クレジット）

Aボタン

ハンマーをふり降ろす
ジョイスティック1 ：1人用ゲーム・スタート
ジョイスティック2 ：2人用ゲーム・スタート

ステージ・クリアの条件：すべてのユニコーンを倒す

テクニック

ブロックを落としてつぶす

ユニコーンを直接ハンマーでたたいても、少し後ずさりするだけで、やっつけることはできない。

ユニコーンをやっつけるには床のブロックを落としてつぶすしかないのだ。

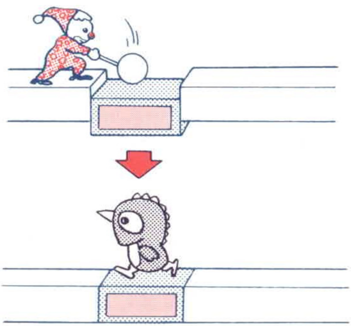
ユニコーンは穴に落ちるとしばらく動けないので、そこをねらってブロックを落とそう。高い距離を落下させると高得点だ。

1面と2面だけは少し簡単

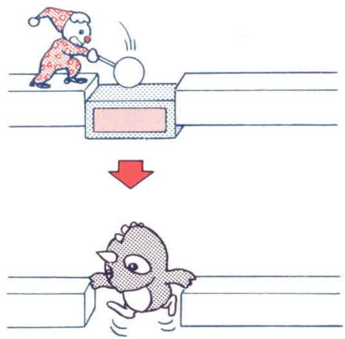
ユニコーンをやっつけるには、ユニコーンの上にブロックを落としてつぶすしかないのだが、1面と2面だけは、ブロックの上に乗ったユニコーンをブロックごと落としてやっつけることができる。おおいに活用しよう。

ブロックの穴は、むやみにあけるな

ブロックの穴からは、ミスター・ドゥ自身



歩いている時　　　　500点



穴に落ちている時

落とす高さによって500～3,500点

も落ちてしまう。行き場を失ってユニコーンに、はさみうちにでもされたら目も当てられないぞ。後々のことを考えて必要な穴だけをあけよう。

動くはしごを活用しよう

このはしごの上に乗って、反対側に押すと、はしごの向きが変化する。

これによって直接行けなかったところへ行けるようになるし、また、追ってきたユニコーンの道を絶つこともできる。だが、逆に直接行けないところができてしまうので、よく考えて動かそう。

ドクロマークの床

二つペアになったドクロマークの床を二つとも落とすと、その間の床が一度に落ちる。

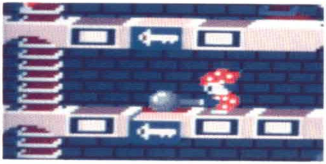
またいっしょに落ちたユニコーンをやっつけることができる。うまくすれば、数匹のユニコーンを一度にやっつけられるぞ。



カギ床、十字架

カギの絵の付いたこのブロックを3個落とすと、最上階の進路に十字架が現われる。

この十字架を取ると、ユニコーンがすべて、一定時間だけエキストラ・モンスターに変わってしまう。この間にエキストラ・モンスターをやっつけて、EXTRAをそろえるのだ。



エキストラ・モンスター

十字架を取ると、ユニコーンがエキストラ・モンスターに変身する。

エキストラ・モンスターはハンマーでたたくだけで、やっつけられるぞ。もちろん、床ごと落としたり、床を上に落としたりしてもOKだ。

EXTRAの旗をそろえるとミスター・ドゥが1人増える。



キャラクター紹介

ミスター・ドゥ

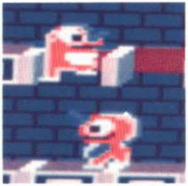
ご存じこのゲームの主人公。本業はピエロ。



オレンジ・ユニコーン

ユニコーン城の住人。容姿は可愛いが、性格は凶暴。

やっつけるにはブロックでつぶすしかない。



グリーン・ユニコーン

オレンジ・ユニコーンよりも凶暴。怒ったオレンジ・ユニコーンがグリーン・ユニコーンに変身することもある。



ブルー・ユニコーン

ステージ・クリアにまごまごしていると、ユニコーンは2匹に分裂してブルー・ユニコーンになる。

ブルーは、穴にも落ちないし、スピードも早い。それでもクリアできないでいると、さらにブルーは分裂を繰り返し、手がつけられなくなる。こうなる前にやっつけること。



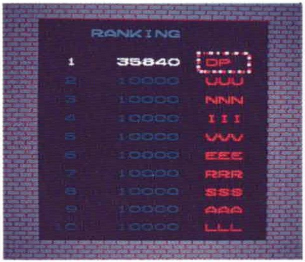
ネーム・エントリー

ゲーム終了時に高得点を獲得していると名前を3文字以内で入れることができます。

レバーで文字を選び、XF1～XF5かSPACEキーまたはジョイスティックのボタンを押すと決定されます。

1度入力した文字は訂正することができませんので注意してください。

名前を3文字入れるか、制限時間がくると終了です。



コンフィグレーション・モード
(ミスター・ドゥ/ミスター・ドゥ対ユニコーン共通)

ミスター・ドゥ、ミスター・ドゥ対ユニコーンの業務用ゲーム機にはゲーム設定を変更する機能がついており、X68000／X68030版ではデモ画面中にF1キーを押すと設定が面になります。

設定はレバーの上下で選びます。また、決定が必要な項目は、XF1～XF5かSPACEキーまたはジョイスティックのボタンを押すと決定されます。

PLAYER LEFT
ミスター・ドゥの残り人数

ゲーム・スタート時のミスター・ドゥの残り人数を設定することができます。

WIN TO EXTRA
EXTRAのそろいやすさ

EASYにするとEXTRAがそろいやすくなります。

WIN TO SPECIAL
SPECIALの出現しやすさ

EASYにすると、SPECIAL(ダイヤモンド)が出現しやすくなります。

(※この項目はMr.DO！のみにあります)

コンフィグレーション・モード（ミスター・ドゥ／ミスター・ドゥ対ユニコーン共通）

GAME LEVEL　難易度

ゲームの難易度を変更することができます。

CRT SIZE　画面解像度

画面の大きさを256×256（ノーマル）か384×256（縦画面）のどちらかに設定できます。

CRT FREQUENCY　画面周波数

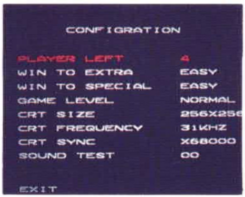
画面周波数を15kHzか31kHzのどちらかに設定できます。

CRT MODE　画面モード

画面のモードを"X68000"か"ARCADE"のどちらかに設定できます。

"ARCADE"に設定すると、各キャラクターがオリジナル・ゲーム基板とまったく同じ動きをしますが、一部のディスプレイで画像が乱れることもあります。

※"CRT SIZE"と"CRT FREQUENCY"、"CRT MODE"の組み合せは、ゲーム中に HELP を押すことによって変更することもできます。



SOUND TEST　音楽テスト

ゲーム中の音楽、効果音を聞くことができます。

S-RAM SAVE　設定内容の記録

コンフィグレーション・モードの設定内容をS-RAMに記録します。

S-RAM設定をしていない時はこの項目はありません。

EXIT　各種設定の終了

コンフィグレーションを終了してデモ画面に戻ります。

コラム：S-RAM記録機能とは?

この機能は、X68000／X68030シリーズに内蔵のバッテリー・バックアップS-RAM（電源が切られた状態でも内容を保持するメモリー）を様々なアプリケーションから有効に活用するために考えられた、「SRAMDB」システムを使用しています。

これは、S-RAMの容量には限りがあるため、各ソフトが独自にS-RAMを使用する場合に発生する無駄を抑え、かつ共存できるファイル・フォーマットの規約です

この規約をより多くの方々が有効活用されることを望んでいます。

規約の詳細はゲームディスク上の"SRAMDB.DOC"に収録しています。

S-RAM記録機能について

ミスター・ドゥ／ミスター・ドゥ対ユニコーンはハイスコアとコンフィグレーション設定をX68000／X68030本体内蔵のS-RAMに記録することができます。

記録内容はソフト起動ごとに読み込まれ自動設定されるので、難易度などを毎回設定する必要がなくなりたいへん便利です。

ただし、S-RAMは他のソフトウェアでも使用されていることがありますので、管理のための設定はお客様ご自身で行なう必要があります。

●S-RAM記録を設定したい。

S-RAM記録を設定するためには以下の手順で行なってください。

①S-RAMをRAMディスクとして使用できるようにパソコン本体のメモリ・スイッチを設定してください（詳しくはパソコンの取扱説明書を参照してください）。

すでにS-RAMをRAMディスクとしてご利用の方は設定は不要です。

②本ソフトを 登録 キーを押しながら起動してください。

③S-RAMを設定するためのメニューが現れますので、"○○用の領域を新たに作成"にカーソルを合わせて、スペースキーを押してください。

●コンフィグ、ランキングの初期化

記録されているコンフィグの内容あるいはスコア・ランキングを初期状態に戻します。

領域が作成されていない場合以下の項目はメニューにありません。

①本ソフトを 登録 キーを押しながら起動してください。

②S-RAMを設定するためのメニューが現れますので"コンフィグの初期化"または"ハイスコアとランキングの初期化"にカーソルを合わせてスペースキーを押してください。

※S-RAM設定メニューの操作はキーボードのカーソルキーで選び、スペースキーで決定してください。ジョイスティックでの操作はできません。

お問い合わせについて

●動作不良?

製品には万全を期しておりますが、万一トラブルがありましたら、まず次のチェックをしてください。

■ゲームができない

ゲームがスタートできなかったり、正常に遊べなかった場合はもう一度この説明書をよくお読みください。それでもなお、正常に動かない場合は、お買い上げになった商品を当社までお送りください。検査した後、不良の場合は新しいものとお取り換えいたします。

■ディスクを壊してしまった

もしも、お客様の操作ミスなどでディスクが壊れた場合は、その壊れた商品と修理費として料金1,500円を当社までお送りください。新しいものとお取り換えいたします。

《ご注意》

※交換、チェックをご希望の場合は必ずサポート・カードに必要事項をご記入の上、ソフトとともに下記の住所までお送りください。

※ユーザーズ・カードが返送されていないと、左記サポートが受けられない場合があります。必ず必要事項をご記入の上、ご返送ください。

〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社　出版販売部
ユーザー・サポート係
TEL　03-3445-6111（大代表）

●ソフトの内容について

ゲームを進めていくうちに、どうしても分からない事や、疑問に思うことが出てきた場合には、マイコンソフトでヒントなどをお答えしています。往復ハガキに、機種、ソフト名、疑問内容などをお書きの上、下記住所までお送りください。また、ご意見、ご要望なども大歓迎です。

なお、電話でのお問い合わせはご遠慮ねがいます。

〒530 大阪市北区中之島3-2-4
朝日新聞ビル6F　電波新聞社大阪本社内
マイコンソフト株式会社
ソフトの質問係

Mr. Do!

Mr. Do! v.s UNICORNS

ミスター・ドゥ／ミスター・ドゥ対ユニコーン
FOR X68000／X68030

STAFF

MAIN PROGRAMMER
三嶋将一郎

TECHNICAL ADVISER
松島　徹　naz
橋本雅俊　Cϕ
向頭真一郎　Yamamoto.K
K.Hayashi

SUPPORT
なにわ　Hiaro.
J.UEKI　磯部太郎

MANUAL WRITER
磯部太郎
Hiaro.

TEST PLAYER
K.Hayashi　USSY
錦　安部理一郎
みーしょう　よしゃん

MICOMSOFT 1994

日本音楽著作権協会（ビデオ録音）第940731号

DEMPA
MICOMSOFT